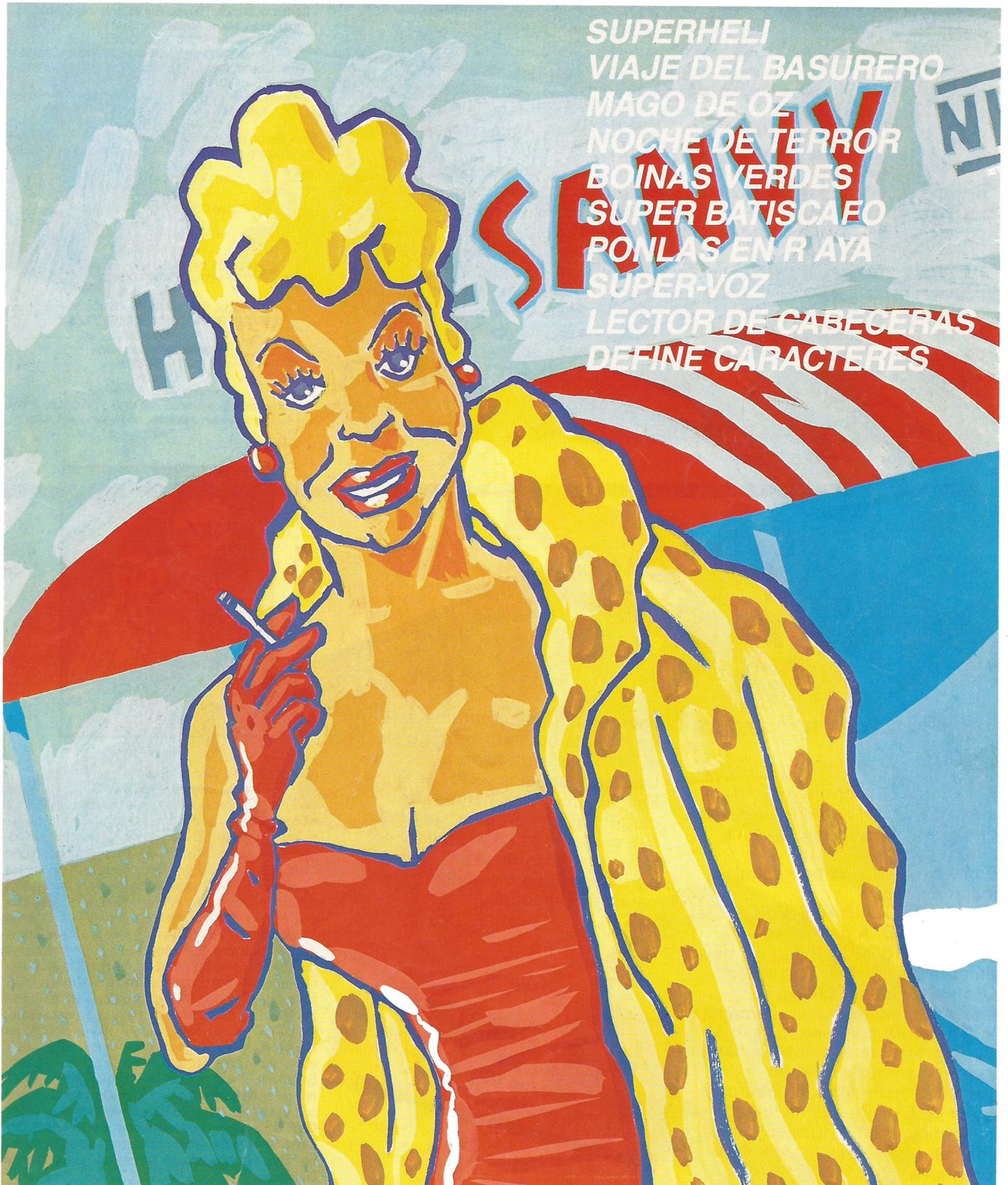


Load'N'Run



Spectrum



SUPERHELI
VIAJE DEL BASURERO
MAGO DE OZ
NOCHE DE TERROR
BOINAS VERDES
SUPER BATISCAFO
PONLAS EN R AYA
SUPER-VOZ
LECTOR DE CABECERAS
DEFINE CARACTERES

Editorial

Un mes más llegamos a vosotros con una serie de programas realmente originales que estamos seguros os serán de gran utilidad y os servirán para pasar ratos muy divertidos.

Imaginamos que la mayoría de vosotros estaréis de vacaciones, por ello disfrutaréis de mucho tiempo de ocio, el cual podréis llenar disfrutando con los programas que os proponemos. En un principio habíamos pensado no sacar revista en agosto, pero hemos sacrificado en parte nuestras vacaciones para poder estar con vosotros también en plena canícula.

Por otro lado seguimos preparando números especiales de diversas temáticas. Los usuarios de Commodore ya tienen dos números de «CREATOR», cuyo fabuloso éxito

nos llevó a reeditarlo el mes pasado. Los seguidores de MSX tienen ya el «ESPECIAL APUESTAS» y «ESPECIAL DEPORTES». Los usuarios de Spectrum tienen el «ESPECIAL DEPORTES» y en octubre saldrá un «ESPECIAL SIMULADORES». Para Amstrad, que llega este mes a su número cuatro, estamos también preparando un «ESPECIAL» que pronto saldrá al mercado.

Os damos las gracias por la gran acogida que habéis dispensado a todos estos «ESPECIALES» y prometemos seguir en esta línea. En fin, suponemos que ya estaréis deseando descubrir los programas que os proponemos así que por este mes nos despedimos, no sin antes desearos unas fantásticas y deliciosas vacaciones.

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

INICIO:

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.

En la pantalla, aparecerá una inscripción:

©1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.

Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces". Después, pulsar ENTER.

Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY. El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento: indican que se está cargando el programa.

Esperar a que el programa esté totalmente cargado, para pulsar el STOP de la grabadora. Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento para parar la grabadora.

¡¡BUSCA TU PREMIO!!
Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. ¡¡Suerte!!

EDITA

DUPLISON S.A.

Entenza, 95 4°

Apartado de Correos 36.099

08080 Barcelona

Tel. (93) 329 24 16

DIRECTOR

José María Esteban

DIRECTOR TECNICO

Alex Lara

MAQUETACION Y DISEÑO

Eduard Benito

ARCHIVOS Y DOCUMENTACION

Cinta Panicello

SECRETARIA DE DIRECCION

Laura Soler

ILUSTRACIONES

Curro Astorza, Josep María Beá, José Antonio Franco, Gallardo, Manolo García, Enric Jardí, Jordi Jaumandreu, Man, Martí, Mediavilla, Toni Mena, Montana

COLABORADORES

José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Verdú

CORRESPONSALES

Rolf Weaitzel (Berlín), Ber Watson (Londres), Corrado Vantaggiato (Milán), Michelle Curel (New York), Danielle Faulcau (París)

IMPRESION

Grafos S.A.

Paseo Carlos I 157 - Barcelona

D.L. B-32688/85

FOTOCROMOS

MC Ediciones

Avenida de Roma 157 - Barcelona

FOTOCOMPOSICION

J. Gállego S.A.

Enrique Granados 135 - Barcelona

REPRODUCCION CASSETTES

Audimicro S.A.

Mascaró 23 - Barcelona

DISTRIBUCION

Coedis

Valencia 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización expresa del Autor o Editor.

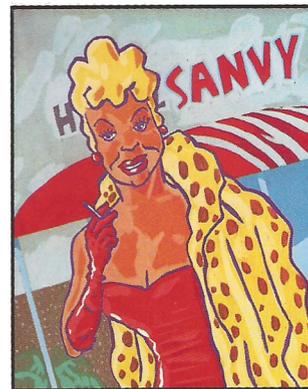


Ilustración de GALLARDO

MIGUEL ANGEL GALLARDO PAREDES nació en Lérida hace aproximadamente treinta años. En los últimos tiempos se ha situado como uno de los dibujantes más decisivos para la renovación del cómic nacional. Sus trabajos en colaboración con Mediavilla le han granjeado un gran prestigio. Ha colaborado en la práctica totalidad de las revistas de cómic nacionales (Víbora, Makoki, Cairo, Madrid...) y algunas extranjeras, además sus álbumes han visto la luz en Alemania, Francia e Italia. Como ilustrador posee también un elevado nivel, como demuestran sus colaboraciones con Playboy o Interview, entre otros. También ha realizado carteles publicitarios y portadas para discos. Entre los álbumes que ha publicado merecen destacarse: «Makoki», «La juventud de Makoki», «Makoki en Nueva York», «La fuga de la modelo», «El niño», «Chuchita y Marilyn, dos niñas de postín», «Buitre Buitaker», «Historias del Tío Emo», «Otan si, Otan no», «Pepito Magefesa»... Posee algunos prestigiosos premios, entre los que cabe destacar el del Club de Amigos de la Historieta y el del Salón Internacional del Cómic y la Ilustración de Barcelona. Sus hobbies son el rock-n-roll y estudiar la Biblia.

HIT GAMES

Nuestro "Hit Games" se confecciona cada mes a partir de vuestras votaciones, por lo tanto vuestra colaboración nos es fundamental para poder realizarlo.

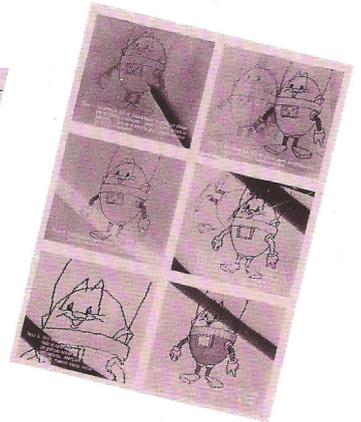
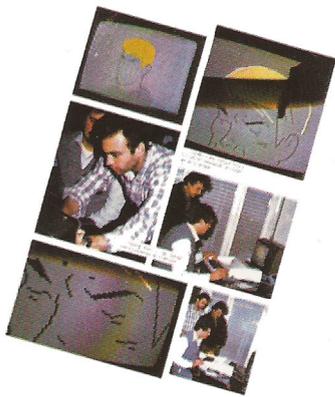
Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco vídeo-juegos favoritos en el orden de preferencia. No te olvides de incluir en tu carta

todos tus datos personales (nombre completo, dirección, población, código postal, provincia...), lo que te dará derecho a participar en nuestro sorteo mensual.

Asimismo, y con el fin de agilizar el recuento, indicanos también en tu carta qué ordenador tienes.

ATENCIÓN: Entre los votantes de nuestro "Hit Games" correspondiente al mes de agosto se sortearán 10 ejemplares del libro "La técnica del cómic", escrito e ilustrado por Josep Maria Beá y publicado por Editorial Intermagen.

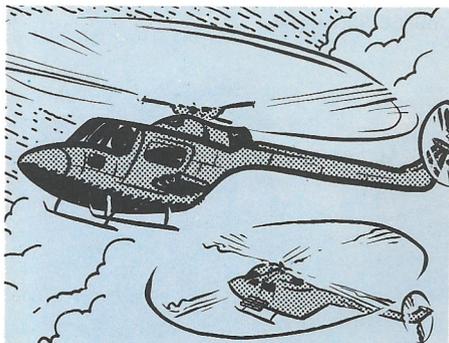
Envía tu voto (antes del 20 de agosto) a:
LOAD' N' RUN (HIT GAMES)
 Apartado de Correos 36.099
 08080 Barcelona



	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
2	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
3	BATTLE OF THE PLANETS	MIKRO-GEN	AMSTRAD
4	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	SPECTRUM
5	DINAMITE DAN	MIRRORSOFT	AMSTRAD
6	HARDWALL	ACCOLADE	COMMODORE
7	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM
8	JUNO FIRST	SONY	MSX
9	HIGHWAY ENCOUNTER	VORTEX	AMSTRAD
10	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	SPECTRUM



Juega y



SUPERHELI

Eres el comandante de un nuevo tipo de helicóptero que todavía no ha sido estrenado. Para llegar a ser el piloto de esta fantástica nave has tenido que pasar una gran cantidad de pruebas, a cual más dura. De los mil aspirantes que se presentaron, sólo tu conseguiste aprobar.

Por eso ahora el general de la base te ha mandado llamar a su despacho, para darte los pormenores de la primera misión del "Superheli".

Tendrás que infiltrarte en territorio enemigo y destruir todas sus bases y misiles, así como ir recogiendo fuel. Además tendrás que rescatar a un importante número de prisioneros que han caído en manos adversarias.

OPCIONES

- 1- SIN MISILES
- 2- MISILES INTELIGENTES
- 3- FUEL INAGOTABLE
- 4- INAGOTABLE
- 5- MISION FACIL
- 6- MISION MODERADA
- 7- MISION DIFICIL

TECLADO

A= ARRIBA
M= ATRAS
Z= ABAJO
SYMBOL SHIFT= ADELANTE
CAPS SHIFT= CUERDA
SPACE= DISPARO



NOCHE DE TERROR

Después de haber estado un año entero estudiando duro, ha llegado el final de curso. Para celebrarlo, unos cuantos amigos y tú, habéis decidido hacer una excursión de fin de curso.

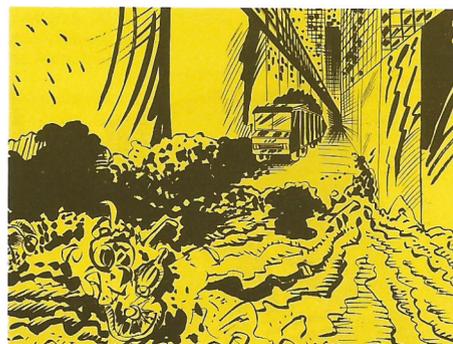
Tras haber discutido los diferentes lugares a donde podías ir, habéis decidido ir de camping, ya que de esta menra os saldrá la excursión mucho más barata.

Una vez llegados al camping, y tras haber montado la tienda han empezado a aparecer los cadáveres de algunos de tus amigos, brutalmente asesinados.

Tu deber consistirá en desenmascarar al asesino antes de que éste acabe contigo. ¡SUERTE!

TECLADO

Q= ARRIBA
A= ABAJO
O= IZQUIERDA
P= DERECHA
M= COGER/SOLTAR



VIAJE DEL BASURERO

Eres uno de los mejores basureros del mundo, y como tal vas recogiendo las basuras de las más importantes ciudades del mundo. Como podrás suponer el oficio de basurero, no te da unos emolumentos muy elevados, por lo que tendrás que trabajar muy duro y fuerte para conseguir unos dinerillos extras. Además deberás realizar tu trabajo impecablemente para conservar tu empleo, ya que encontrar otro es muy difícil. A través del juego comprobarás lo complicado que resulta ser un buen basurero y los peligros que ello comporta.

TECLADO

LAS TECLAS SON REDEFINIBLES

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX**, **COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES**. Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por ti y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero. Los juegos o utilidades que sean

seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE**, así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE**. Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos n.º 36.099
08080 BARCELONA

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

relato de
ciencia-ficción

Piensa, después
de Jugar

EL PRESIDENTE

Entre el aluvión de relatos que sigue llegando a nuestra redacción, hemos elegido este mes para su publicación el titulado "El presidente", que nos llega de Mataró y ha sido escrito por SANTIAGO FRAU.

"...por eso hemos tomado una decisión tan importante, porque nuestra postura es clara y tajante y estamos convencidos de que es la solución más acertada. Gracias".

Durán escuchaba el estrépito de los aplausos con aparente frialdad, aunque sus ojos denotaban un sincero y agradecido brillo. Las dos últimas semanas habían sido muy tensas. La decisión era difícil, sin embargo el éxito recompensaba el esfuerzo.

Su doble personalidad le crucificaba. Por un lado, Durán el presidente del Gobierno al que suplantaba a la perfección; un hombre que desprendía confianza y sentido común, pero que ahora ya no existía; había muerto y su cadáver nunca se encontraría. Y por el otro Karl Strockmer, el protagonista de la más exquisita obra de espionaje jamás realizada. El era ahora Durán y nadie podía notar la diferencia. Todos los gestos, rasgos físicos, palabras y forma de pensar eran idénticas. Pero Strockmer se sentía muy sólo. Condenado a vivir una vida que no era la suya, y alejado de sus seres más queridos. Su mujer, hijos y Gregory, su hermano del alma, quedaban muy lejos. Strockmer había muerto. Durán estaba vivo.

La salida de la sala de conferencias era apoteósica, una selva de la que los servicios de seguridad le iban sacando lentamente pasillo tras pasillo, evitando cámaras, apretujones de manos, micrófonos preguntas a las que Durán contestaba con una amplia sonrisa y levantando enérgicamente los brazos entre el bullicio. Los incandescentes flashes le obligaban a cerrar ligeramente los ojos y rebotaban en su expresión de triunfo. De repente vió una luz distinta, un foganazo asesino. Sintió la bala hendirse en su cuerpo mientras sus manos sujetaban con fuerza el orificio intentando, en vano, evitar que la sangre brotara. Desplomado en el suelo comprendió que algo había fallado. Le habían descubierto. Procuraba recordar, pero todo se hacía difuso y su vida se escapó de entre sus dedos en un aliento cargado del último dolor.

A pocos metros Rubén Domingo estaba en el suelo, inmovilizado por cinco policías. Jadeante miraba el cuerpo de su víctima y gritaba con voz desesperada: ¡Ese hombre no es Durán!, ¡No os dejéis engañar!, ¡No es Durán!, ¡No es él!

Sabía que nadie podría creerle pero aún así insistía. Sólo él había descubierto al impostor. La trama era perfecta, había engañado hasta a sus seres más allegados, ni su madre lo había notado. Pero él sí. Todos los años Durán le llamaba para recordar, mientras cenaban en "Lonja Marín" engañando a su propio equipo de seguridad, aquellos buenos y malos recuerdos compartidos en el Servicio Militar. Este año no había sido así y a pesar de sus esfuerzos todo fue inútil. No pudo contactar con él. A los pocos días alguien intentó matarlo...

A la mañana siguiente el inspector Juan Carlos Cuesta salía de su casa con una preocupación más, aquella mañana era como tantas otras en las que el tiempo no se decidía a tomar posturas radicales. Mientras conducía iba pensando sobre aquel extraño caso. El asesino no parecía un desequilibrado psíquico, sin embargo como podría demostrar todo lo que contó en el interrogatorio. Un semáforo cambió su color haciendo detener el coche de Cuesta aquello le libró de sus pensamientos para contemplar la concurrida calle. El caos sonoro de la ciudad se filtraba por las ventanillas del automóvil y sólo se ahogaba cuando el motor se ponía en marcha.

Se dirigía a "Lonja Marín". El restaurante era pequeño y tenía un aire familiar y acogedor. Preguntó con dos fotos en la mano por los dos hombres. Sin embargo nadie recordó haber visto a Durán pero sí a Domingo. De vuelta al coche pensó que el sitio era idóneo, un restaurante pequeño donde pasarían desapercibidos.

De regreso a la comisaría, entró en su despacho mientras todavía pensaba en el caso. Sin embargo todo aquello le abrumaba en exceso y decidió tomarse un café, uno de aquellos tan malos que servían allí.

Oyó que entraban en su despacho, era su jefe:

— Cuesta, ¿estás investigando el asesinato de Durán?

— Sí.

— Me han pedido que te convenza para que lo dejes.

— ¿Quién? ¡Ya sé!, personas influyentes, de altas esferas que les interesa la muerte de un hombre para su política de...

— Será mejor que lo dejes, te lo aconsejo, no quisiera que perdieses tu puesto.

Cuesta permaneció en silencio pero su rostro mostraba malestar como si el aire que respirara no le sentara bien. Finalmente exclamó con fiereza:

— ¿Y si es cierto lo que dice?

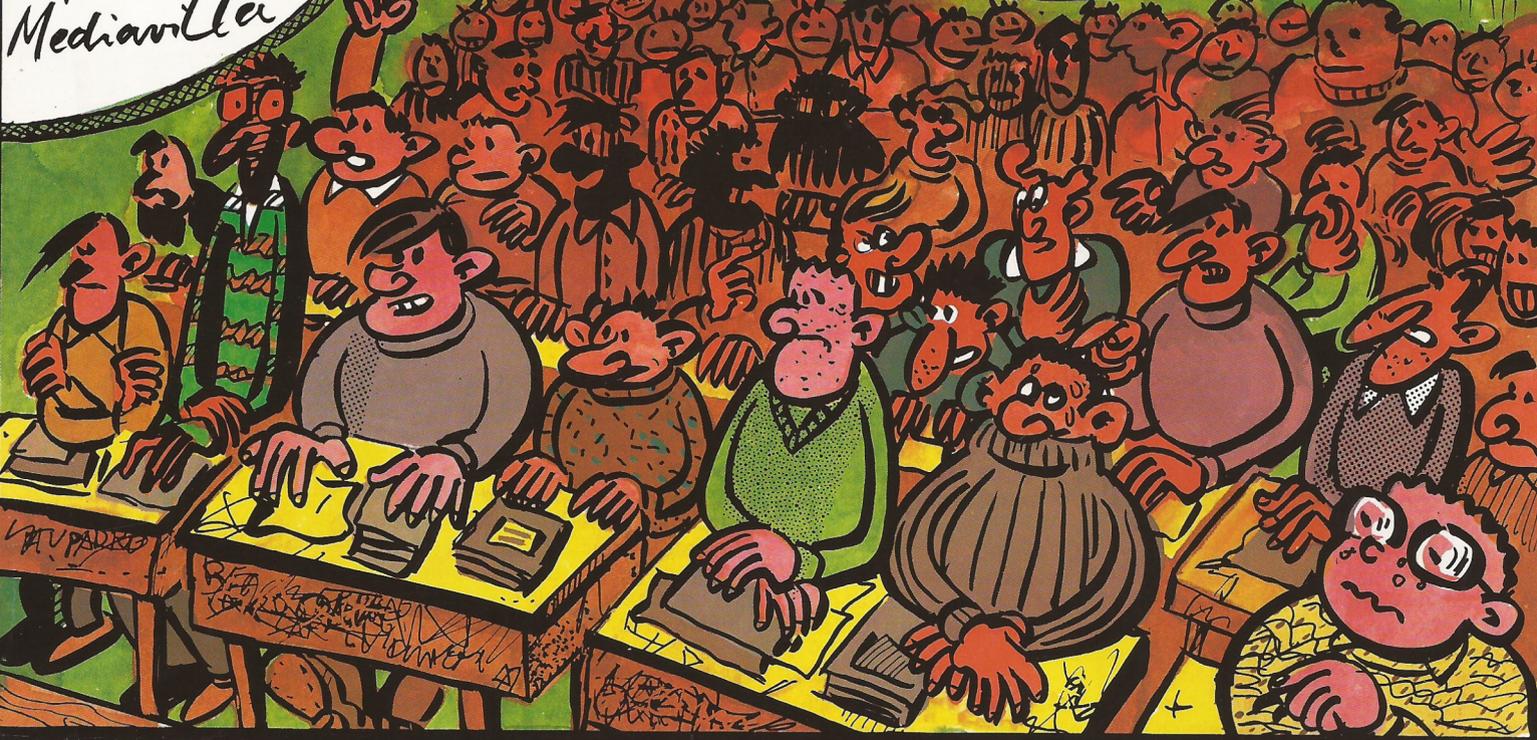
— Mala suerte para él.

Cerró la puerta de golpe terminando la conversación. Cuesta terminó el café recostado en su silla. Miró su mesa desordenada, llena de expedientes para rellenar entre robos, violaciones, etc... y la mañana era corta.

PASANDO LISTA

por Mediavilla

ANTONIO BRINGAS... ¡SERVIDOR!
 LUIS BAÑUELOS MAYORAL... PRESENTE!
 DOMINGO EMPECINADO... SERVIDOR
 ¡PRESENTE!
 ARTURO FERNANDEZ... ¡SERVIDOR!
 JOSÉ PEREZ VARONA... ¡SERVIDOR!
 LUIS MALO LADRÓN... PRESENTE
 JOSE MARIA VEGA...
 LADISLAO MERINO... PRESENTE
 JUANJOSE PRIETO SERVIDOR
 JAVIER ALASTAGARAY...



¡VIVA EL NIÑO JESÚS!!



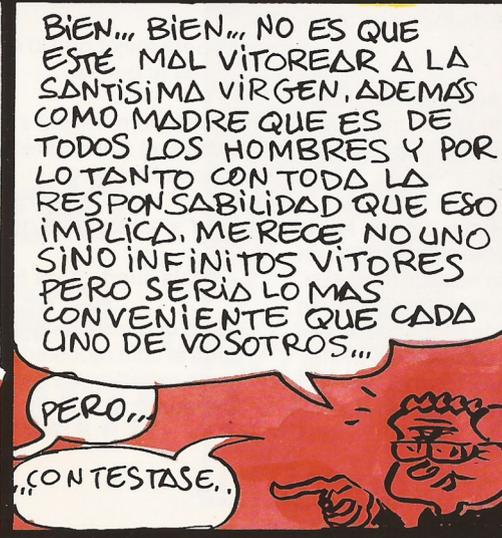
.....



ANASTASIO RUIZ... ¡SERVIDOR!
 AGUSTIN LOPEZ... PEREZ DE FOCOMELO...
 ¡PRESENTE! SERVIDOR
 LUIS ANGEL MUÑOZ...



VIVA LA VIRGEN MARIA NUESTRA MADRE, QUESTA EN LOS CIELOS!



BIEN... BIEN... NO ES QUE ESTE MAL VITOREAR A LA SANTISIMA VIRGEN, ADEMÁS COMO MADRE QUE ES DE TODOS LOS HOMBRES Y POR LO TANTO CON TODA LA RESPONSABILIDAD QUE ESO IMPLICA, MERECE NO UNO SI NO INFINITOS VITORES PERO SERIA LO MAS CONVENIENTE QUE CADA UNO DE VOSOTROS...

PERO...
 ¡¡CONTESTASE!!



PERO DON ANSELMO... USTED ACABA DE DECIR QUE LA PURISIMA SE MERECE MUCHOS VIVAS, Y A JOSE MARIA VEGA NO LE HA DICHO NADA POR DECIR VIVA EL NIÑO JESÚS EN LUGAR DE SERVIDOR Y ENTONCES YO COMO DE NIÑO SIEMPRE HE SIDO UN DEVOTO DE LA PURISIMA...

OH... Si... Si...

OH... SI, SI... CLARO, YA HE DICHO QUE NO ESTÁ MAL PERO TODOS PODRIAN HACER LO MISMO AL CONTESTAR Y ENTONCES YO NO SABRIA REALMENTE SI ESTAN TODOS LOS DE LA LISTA PORQUE ALGUIEN PODRIA DAR VIVAS EN NOMBRE DE OTRO ASI QUE ES MEJOR DECIR SERVIDOR O PRESENTE.



DON ANSELMO ¡ UN SERVIDOR HA CONTESTADO ¡ VIVA EL NIÑO JESUS! PERO USTÉ SABE QUE YO SOY JOSE MARIA VEGA.



SI, SI... DESDE LUEGO, A TÍ TE CONOZCO BIEN Y SE QUE ERES UN BUEN MUCHACHO, PERO EN ESTA CLASE SOIS MUCHOS Y ENTONCES NO PUEDE SER... NO SEÑOR NO PUEDE SER...



ADEMAS OTRO ME PUEDE CONTESTAR ¡ VIVA MI MADRE! Y CON TODA LA RAZON DEL MUNDO, PUES ELLA LE HA DADO EL SER Y JUNTO CON LA SANTISIMA VIRGEN SEGURO QUE ES LA QUE MERECE LAS MAYORES ALABANZAS Y POR ESA REGLA DE TRES OTRO PODRIA DECIR ¡ VIVA MI PADRE!



Y OTRO... ¡ VIVA FRANCO! Y... ¡UH!



¡ QUIEN HA DICHO UH! ¡ DON ANSELMO...! SI... ¿ HAS SIDO TÚ? NO



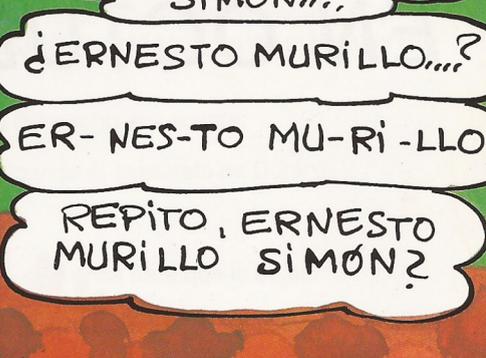
PUEDO IR AL VATER. NO, ESTAMOS PASANDO LISTA PERO LLEVAMOS YA MEDIA HORA ¿EH?



COMO PASA EL TIEMPO... TIENES RAZON, SON 4 MEDIA PUEDES IR SEÑOR SEÑOR..



ARTURITO DEL BARRIO... ¡ SERVIDOR! ERNESTO MURILLO SIMÓN... ¿ ERNESTO MURILLO...? ER-NES-TO MU-RI-LLO REPITO, ERNESTO MURILLO SIMÓN?



CON PERMISO DON ANSELMO PERO ESTÁ EN EL VATER, USTED LE DIO PERMISO ES VERDAD... PERO LLEVA LO MENOS QUINCE MINUTOS ¿ PUEDO IR A BUSCARLE?



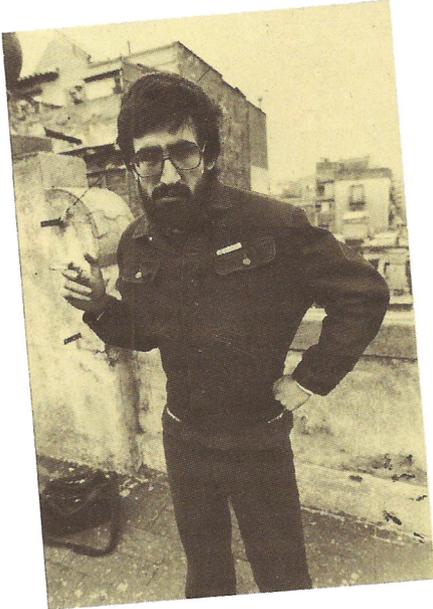
¡ IGUAL SE ENCUENTRA MAL NO, ESPERA... VETE A BUSCARLE NO SEA QUE LE HAYA PASADO ALGO



¿ HA TERMINADO DE PASAR LISTA? NO, PERO EL BEDEL ESTÁ DANDO LA HORA BUENO VAMOS



MEDIAVILLA: PREMIO AL MEJOR GUIONISTA DE COMIC



Juan José López Mediavilla, más conocido en el mundo artístico como Mediavilla, ha sido distinguido con el premio al mejor guionista de cómic de la presente temporada, el cual otorga cada año el Salón Internacional del Cómic y la Ilustración de Barcelona. Mediavilla, además de ser uno de los dibujantes españoles punteros, es un guionista más que reconocido, como lo demuestra este premio que le acaba de ser otorgado que se viene a sumar al Premio Darías y al premio del Club de Amigos de la Historieta, que también se les había concedido en años anteriores en su vertiente de guionista.

Mediavilla es un colaborador habitual de nuestra revista, para la que ha dibujado numerosas portadas (muchas cartas de apoyo y felicitación recibimos por las portadas que hizo para Creator) e ilustraciones interiores. LOAD'N'RUN quiere, pues, aprovechar esta ocasión para felicitar a este gran dibujante burgalés, al mismo tiempo que se congratula de contar con él entre su equipo de colaboradores

Nota: Como homenaje al artista premiado, este mes en lugar de incluir en las páginas centrales el habitual póster que se corresponde con la portada, publicamos una historieta de dos páginas, creadas y dibujadas por Mediavilla y coloreadas por el joven dibujante barcelonés Montaña.



EN OCTUBRE

LOAD'N'RUN

ESPECIAL SIMULADORES

**solo
para
Spectrum**



Aprende



MAGO DE OZ

En este estupendo juego de fantasía, basado en la película que lleva su nombre, tendrás que derrotar al malvado hechicero USAS que tiene cautivos a un gran número de magos. Tu misión como supondrás es la de liberar a todos estos magos, moviéndote en unos paisajes de ensueño, ya que la película está basada en el sueño de una niña.

TECLADO
Q= IZQUIERDA
O= DERECHA
0= VOLAR

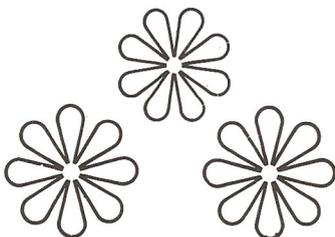


SUPER BATISCAFO

Nos encontramos en el siglo XVIII y tú eres un buscador de tesoros. El motivo de tu próximo viaje por mar es el de encontrar los 1.000 lingotes de oro y plata, que se hundieron con un galeón español frente a las costas de Cuba, en el año 1684.

En tu largo viaje encontrarás multitud de peligros que abrás de superar. En el interior del programa encontraréis instrucciones más detalladas.

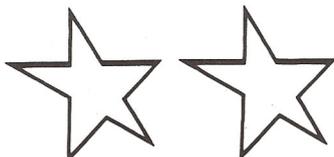
TECLADO
IZQUIERDA= I
DERECHA= P
BAJAR= A
SUBIR= Q



SUPER-VOZ

¡Por fin! Aquí lo tenéis. Muchos de vosotros nos habéis llamado, pidiendo que editáramos un sintetizador de voz para el Spectrum. Este es un sintetizador de voz muy potente, que funciona de una manera clara y sencilla, basta con escribir una palabra o frase, que quieras oír pronunciada, para después pulsar ENTER. Oiréis nítidamente lo que habéis escrito.

Las correcciones ortográficas del castellano están en la pantalla del programa.



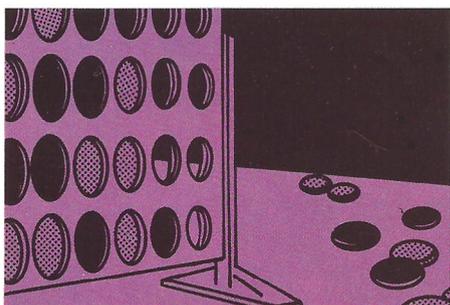
BOINAS VERDES

Debido a la fama que tienen, habréis oído hablar de este grupo especializado del ejército USA, al cual le son encomendadas las misiones más difíciles y peligrosas.

Tras superar duras pruebas físicas tales como supervivencia, alpinismo, paracaidismo, etc., habéis conseguido entrar en este grupo de élite. Vuestra primera misión consistirá en ir a rescatar a unos prisioneros que se encuentran en campos de concentración Vietnamitas. Los campos de concentración son cuatro.

¡No les falles! Tú eres la única posibilidad que tienen de salir con vida, si es que aún están vivos.

TECLADO
O= IZQUIERDA
P= DERECHA
5= ARRIBA, SALTAR
T= ABAJO
C= PUÑAL
SYMBOL SHIFT= DISPARO
C= PARA EMPEZAR A JUGAR



PONLAS EN RAYA

Estamos seguros de que todos conocéis este popular juego de mesa, en el que hay que conseguir alinear 4 fichas del mismo color antes que nuestro contrincante.

Cada jugador lleva un color de fichas y cada uno de ellos va tirando alternativamente. Para poner una ficha tiene que estar lleno el agujero inferior, naturalmente este requisito no es necesario para la fila inferior del tablero. Las cuatro en raya pueden estar dispuestas tanto en horizontal, como en vertical o en diagonal.

Estad pendientes de la partida porque el ordenador no es tonto y un pequeño fallo os puede costar la partida.

TECLADO
5- IZQUIERDA
8- DERECHA
6- SOLTAR FICHA

DEFINE CARACTERES

Con este útil programa podrás crear tu propio juego de caracteres, y también tendrás acceso al doble de los gráficos definidos por el usuario.

Dentro del programa encontraréis las oportunas instrucciones para su uso.

LECTOR DE CABECERAS

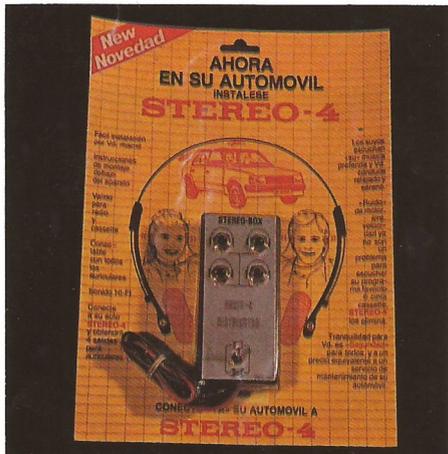
Este estupendo programa te lee y lista por impresora (si es que la tenéis y está conectada) todos los datos de un programa, incluida su longitud.

El programa te preguntará la cinta que estás leyendo y la cara a la que corresponde.

L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) desees y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el

producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.



Stereo Box 4

Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.

Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.

El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por Load'N'Run.

Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.



Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum

¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!

Podrás oír, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum.

El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.

Totalmente garantizado por Load'N'Run. Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.

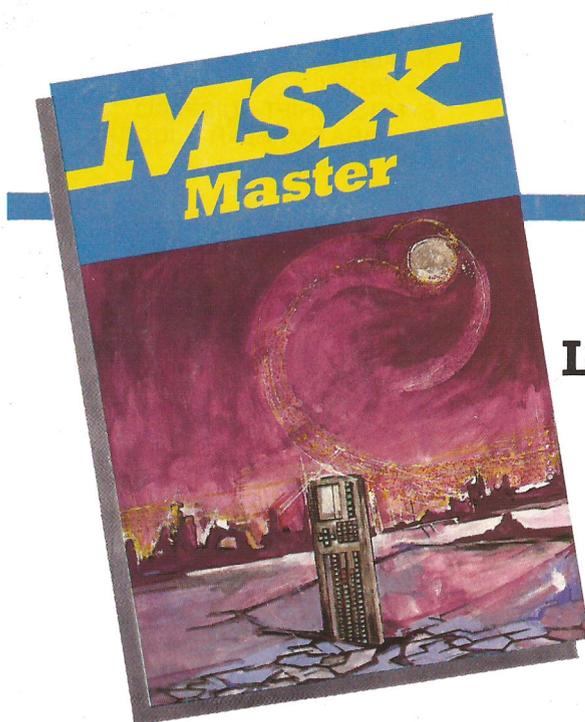


Camisetas Load'N'Run

Para todos los que vibrais cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo LOAD'N'RUN.

Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.

Distínguese con la camiseta Load'N'Run. Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.



MSX Master

LA REVISTA QUE HACIA FALTA

La revista que estabas esperando ya está lista. Se llama **MSX MASTER** y podrás encontrarla en todos los quioscos y librerías, además de las tiendas de informática. Todo lo que quieras saber sobre el MSX lo encontrarás en esta nueva publicación que marcará un hito en la historia de las revistas de informática.

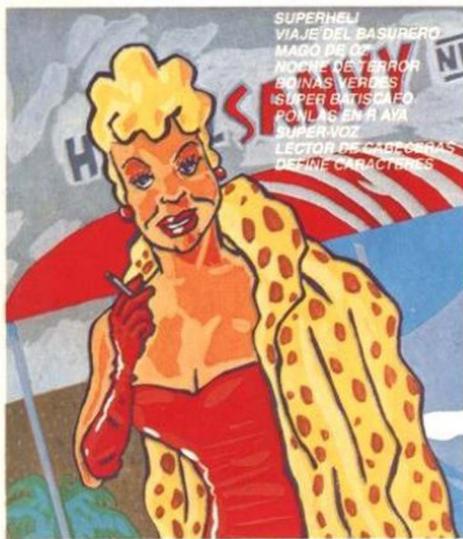
PROXIMAMENTE A LA VENTA

SUPERHELLI
VIAJE DEL BASURERO
MAGO DE OZ
NOCHE DE TERROR
BOINAS VERDES

Load' N' Run

Spectrum

Load' N' Run

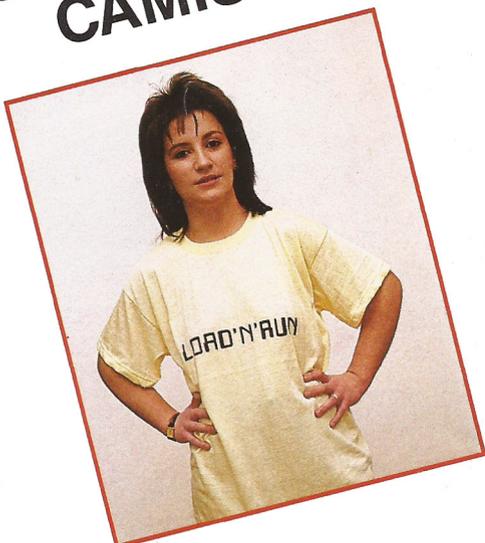


SUPER BATICSAFO
PONLAS EN RAYA
SUPER-VOZ
LECTOR DE CABECERAS
DEFINE CARACTERES

Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscríbete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)

Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

Precio de cada suscripción:

12 ejemplares y 12 cassettes por 9.475 ptas.

Gastos de envío incluidos.

Deseo suscribirme a L'N'R **SPECTRUM** a partir del número

El importe lo haré efectivo mediante:

- GIRO POSTAL N.º
- TALON NOMINATIVO ADJUNTO
- CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR

Nombre y Apellidos _____

Domicilio _____

Teléfono _____

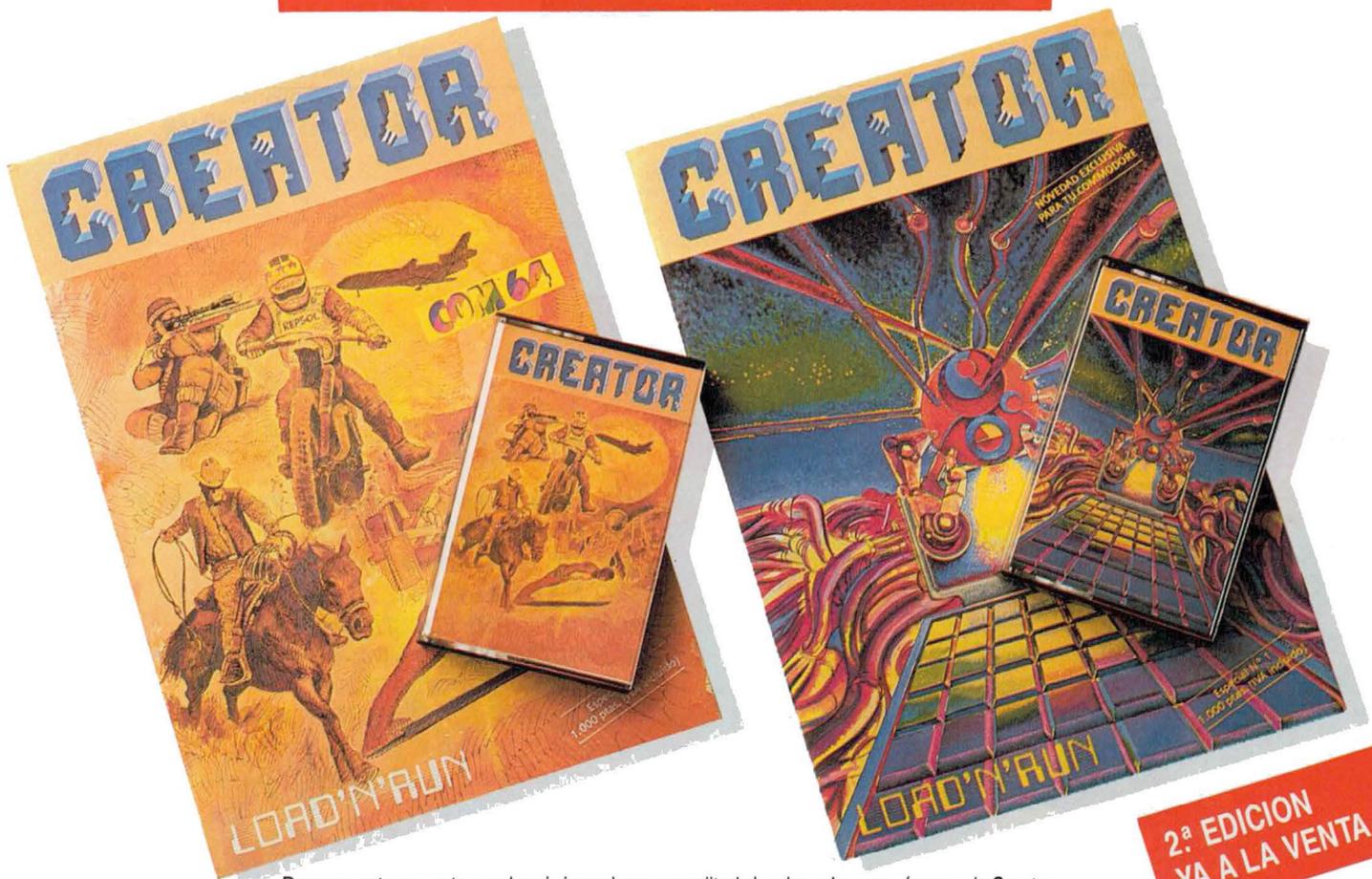
Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ Firma _____

HEMOS AGOTADO LA 1ª EDICION



Para que esta vez no te quedes sin jugar, hemos reeditado los dos primeros números de Creator. Unos programas con muchas posibilidades de juego para que te lo pases en grande con tu ordenador.

No te quedes fuera de juego, ya está a la venta la 2ª Edición.

2ª EDICION
YA A LA VENTA

Load' N' Run

Los Grandes Programas



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



SEQUORNICO@GMAIL.COM